PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO JUNIO 05 Nº3

DS MAGAZINE

FREAKZONE

INAUGURAMOS ESTA SECCIÓN CON TODAS LAS CURIOSIDADES DE LOS JUEGOS DE NINTENDO Y TODO EL FENÓMENO GENERADO EN TORNO A ELLOS

PREVIEWS

EL CATÁLOGO DE DS VA CRECIENDO... TE MOSTRAMOS LOS TÍTULOS MÁS ESPERADOS DE LA NUEVA HORNADA

REPORTAJE

¿IMPORTAR O NO IMPORTAR? ESA ES LA CUESTIÓN...

ESPECIAL E3:

TE MOSTRAMOS TODO LO QUE HAN DADO DE SÍ ESTOS TRES DÍAS EN LA FERIA MÁS PRESTIGIOSA DEL OCIO ELECTRÓNICO...

SIENTE LA FUERZA CON...

STAR WARS EPISODE III REVENGE OF THE SITH

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

REVIEWS

Seguimos analizando los juegos del catálogo de Nintendo DS...




Nintendogs



NFS Underground 2

DSMAGAZINE



Redacción:

Javier Pocovi Antuña (Fagotero)
Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

Diseño:

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Rajiv Hotchandani (adictojuego)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Francisco Pérez Almeida (BigBoost_GC)
Jose Manuel Jurado (Raziel)
Juan Francisco Galindo Espino (Slithor)

Corrección:

Ricardo Fernández de Arellano Juan (Locke)
Iván Fernandez Castro (Spiriel)

Bienvenidos a la tercera edición de DSMagazine. Este mes ha sido particularmente interesante para los amantes de los videojuegos debido a la celebración del E3. A lo largo de la feria se han presentado las consolas de nueva generación pero también muchos juegos para los sistemas actuales, especialmente para la Nintendo DS. El elevado número de títulos presentados para el sistema portátil de las 2 pantallas y la enorme calidad que atesoran algunos de ellos son una clara muestra del gran momento que atravesará nuestra consola en el futuro y del gran interés que está despertando entre los desarrolladores de todo el mundo.

También se ha presentado de forma oficial el multijugador Online, que gracias al acuerdo entre Nintendo y Gamespy será una realidad antes de final de año con títulos tan interesantes como Animal Crossing o Mario Kart. Esta nueva forma de entender el multijugador en las pórtatiles significará una revolución jugable en la que todos podremos participar. ¿Cuántas veces nos hemos imaginado jugando con nuestros amigos sin salir de nuestra habitación? ¿Y con gente de todo el mundo? Pero no sólo para jugar servirá el Online. Ya se han presentado algunas utilidades como por ejemplo un programa para comunicarnos por voz mediante el micrófono de nuestro aparato. Sin duda las posibilidades son infinitas.

Pero dejando a un lado las noticias y los tan esperados anuncios, la semana durante la cual transcurre la mayor feria de videojuegos del mundo es una oportunidad única para sentirte parte de una inmensa comunidad de jugadores. A lo largo de estos días se ha podido respirar un ambiente trepidante en algunas de las páginas más importantes relacionadas con el mundillo, que se han visto abarrotadas por miles de visitantes en busca de las últimas noticias del show. Todo este movimiento es un claro síntoma de que el sector videojueguil está más en forma que nunca y que va comiéndole terreno a otros gigantes del entretenimiento como el cine.

Cada vez se anuncian más juegos y videoconsolas más potentes para hacerlos realidad. Quizá devoramos los juegos con más avidez que antaño, cuando la cantidad de lanzamientos era más escasa y había que disfrutar cada segundo de cada pantalla. Lo que sí es cierto es que sigue siendo una delicia jugar a algunos títulos y nuestra DS contará con muchos de ellos en los próximos meses.

Esperamos que disfrutéis con nuestro tercer número.

La Redacción



DSMAGAZINE
Http://dsmagazine.rockhunder.net
Con la colaboracion de NDSSPAIN
Http://ndsspain.com





NOTICIAS pag. 3

El último E3 ha traído numerosas novedades a nuestra portátil,hecha un vistazo ...

REPORTAJE E3 pag. 7

El E3 de este año ha estado marcado por la presentación de la nuevas consolas de ultima Generación.Te contamos lo que sucedió en el evento.

PREVIEWS pag. 20

LAS PRÓXIMOS JUEGOS QUE VERÁS EN TUS 2 PANTALLAS:

Bomberman DS - PAG.21
Prince of tennis - PAG.22
Viewtiful Joe DS - PAG.24
Mario Kart DS - PAG.25

REVIEWS pag. 26

ANALIZAMOS ESTOS JUEGOS:

WarioWare Touched! - PAG.27
Nintendogs - PAG.29
Star Wars Episodio III - PAG.31
Project Rub - PAG.34
Rayman DS - PAG.36
NFS UnderGround 2 - PAG.38

REPORTAJE pag. 42

¿Importar o no Importar? Trataremos de solucionar una de las dudas más comunes entre los usuarios

FREAKZONE pag. 43

Nueva sección dedicada a estupendas curiosidades del mundillo del videojuego .

TOP 5 pag. 44

Los mejores y más esperados puestos a prueba en nuestra clasificación.

RINCÓN DEL LECTOR p.45

Esta sección está dedicada a vosotros, podreis preguntarnos lo que querais aquí, dudas técnicas, si te has quedado atascado en un juego, etc ...



DS NOTICIAS

¡Lo Último para tu DS!

GoldenEye: Rogue Agent más detalles





Antes de hablar de este título, queremos pedir disculpas a los lectores por haber publicado mal la fecha de lanzamiento del juego, que en realidad se pondrá a la venta en Europa el día 30 de Junio y no el 27 de Mayo como habíamos dicho.

*Por fin tenemos algunos detalles más sobre **GoldenEye: Rogue Agent**, algunos de los más interesantes son la opción multijugador de hasta 8 jugadores con un solo cartucho, además la pantalla táctil se usará tanto para controlar al personaje como para resolver minijuegos. Por desgracia las primeras betas que se han visto pecan de unas animaciones muy simples, aunque el juego gráficamente apunta buenas maneras.*

La visión Nocturna nos ayudara a descubrir a los enemigos ocultos en las sombras.





Con la tactil podremos acceder rapidamente a las diferentes visiones de Fisher y a sus armas.

El Espionaje táctil

En breve podremos disfrutar de Sam Fisher en la Nintendo DS. Splinter Cell: Chaos Theory transcurrirá a lo largo de 8 extensas misiones en las que nos las tendremos que ingeniar para pasar desapercibidos y cumplir con todos los objetivos que nos encomienden.

La pantalla táctil se usará para controlar los distintos puntos de vista del personaje y ver el inventario de armas, además de utilizarla en minijuegos para abrir cerraduras, desactivar bombas, etc.

Esta vez Ubisoft no ha querido hacer un simple port, ya que además de todas estas características, la versión para la Nintendo DS dispondrá de un modo cooperativo en el que dos jugadores ocuparán roles distintos para completar ciertos objetivos; y un modo versus en el que se podrán enfrentar entre sí un máximo de cuatro jugadores.

Visto lo visto, parece que esta vez Ubi se ha puesto las pilas. Y es que esta nueva versión del Splinter Cell : Chaos Theory hará las delicias de más de uno.



Naruto RPG 2

Se espera que la nueva aventura de Naruto salga a la venta el 14 de Julio de este mismo año en Japón. Mantendrá el mismo estilo gráfico que el "Naruto: Saikyou Ninja Daikesshuu 3" y también hará uso de la pantalla táctil para, además de efectuar ataques, navegar por el inventario.

Hideo Kojima y Nintendo

En una entrevista dedicada a la web de videojuegos "Gamespot", Hideo Kojima responsable de la saga "Metal Gear Solid" ha confirmado que tiene preparada una pequeña sorpresa para el Tokyo Game Show de este año, el juego que tiene preparado es una versión del Boktai para la Nintendo DS, del cual no se tiene ningún tipo de información.



Bust-A-Move DS

Sin duda uno de los juegos más adictivos de la historia y también uno de los más conocidos por todos. Sin embargo, esta versión será especial si la comparamos con las que se han hecho hasta ahora, y es que en vez de disparar las distintas bolas usando la cruceta y los botones de acción, ahora usaremos la pantalla táctil como si de un tirachinas se tratase. Además contará con multijugador por Wi-Fi con lo que la diversión se multiplicará por diez.





Age of Empires: The Age of Kings en imágenes

Uno de los grandes de la estrategia se prepara para su debut en la Nintendo DS, por desgracia el único parecido respecto a sus hermanos mayores será el nombre, y es que estamos ante un juego de estrategia en el que al contrario que sus anteriores versiones estará centrado en el combate por turnos, igualmente se espera que mantenga el resto de las características que lo han hecho triunfar en el PC.





El despegue de la simulación

Por fin podremos disfrutar de un buen juego de aviación, o al menos eso parece. Top Gun está inspirado en la película del mismo nombre que fue estrenada en el año 1986, centrándonos un poco más en el aspecto del juego, pilotaremos aviones F-14, F/a-18 y F-16 durante misiones que nos llevarán por el desierto, el ártico, océanos y muchos más lugares. Gráficamente se puede decir que está muy bien, con un diseño de los aviones muy conseguido y unos escenarios bastante detallados todo ello acompañado por todo tipo de información en tiempo real (radar, munición, altura del avión...) lo que ayuda a crear una ambientación propia de un simulador.

A los Pikmin también les gusta la DS

Por fin se ha confirmado oficialmente que Pikmin DS está en desarrollo. Un gran juego de estrategia que por desgracia pasó pesapercibido por muchos usuarios.



Títulos On-line para la Nintendo DS:

Activision:
Tony Hawk
Bandai:
Mobile Suit Gundam
Digimon World
From Software:
Tenchu DS
Hudson Soft:
Bomberman
Momotaro Dentetsu World
KOEI:
Dynasty Warriors DS
Konami:
World Soccer Winning Eleven Series
Jikkyo Powerful Proyakyu Series
Castlevania Series
Marvelous Interactive:
Bokujou-Monogatari series
Rune Factory
Contact
Real-Time-Strategy
Namco:
New RPG
Nintendo:
Animal Crossing DS
Mario Kart DS
Y más títulos en desarrollo
Spike:
Professional Wrestling
Square Enix:
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Telegames:
Ultimate Brain Games
Ultimate Card Games

Desarrolladoras trabajando para DS :

Atari
Banpresto
Buena Vista Games
Capcom
Electronic Arts
Majesco
Mastiff
SEGA
Taito
Take 2 (2K Games)
THQ
Ubisoft
Vivendi

Black & White
El retorno de una bestia



Uno de los mejores juegos de la historia del PC, Black & White, tendremos que actuar como los dioses de unas islas pobladas por humanos que estarán bajo nuestro dominio, les podemos ayudar a construir sus casas, o en caso de que no hagan lo que nosotros les hayamos dicho, destruirles sus casas y plantaciones agrícolas. El juego evidentemente como no podía ser de otra manera hará un uso intensivo de la pantalla táctil emulando el ratón de la versión para PC, además en la versión para la DS, podremos usar el micrófono e incluso el Wi-Fi para que nuestras bestias se enfrenten a las de nuestros amigos. Una leyenda está a punto de llegar a la Nintendo DS, ¿pasará con pena o con gloria?.



Primeras imágenes de EU II

Europa Universalis II es un juego de estrategia que cubre más de 400 años de historia, concretamente desde 1419 a 1820. Desde su salida en el 2001, EU II no ha hecho más que cosechar triunfos. Ahora Paradox Interactive junto con Pocket PC Studios, están preparando su adaptación a sistemas PALM OS, Windows CE y Nintendo DS, donde tiene prevista su salida para finales del 2005.















Blades of Thunder 2

Si antes hablábamos de un simulador de aviones de combate ahora le toca el turno a un simulador de combate aéreo con helicópteros. El juego cuenta con 10 misiones enmarcadas en distintos puntos del globo. Durante el juego, controlaremos el panel de mandos con la pantalla táctil, en la que además podremos ver todo tipo de datos, como munición, radar o daños. Uno de los puntos fuertes de este juego será la opción multijugador, y es que podremos jugar contra hasta 6 personas. Por desgracia aún no sabemos si se necesitará un sólo juego o tendremos que usar la opción multicartucho. Os mantendremos informados.

Campeonato Metroid

Madrid, 27 de Abril de 2005. Campeonato Oficial DS (CODS) es una ambiciosa competición de videojuegos, a nivel nacional. Dicha competición, donde podrán participar más de 16.000 jugadores divididos en 32 competiciones locales, está basada en la versión de demostracion del juego Metroid Prime Hunters: First Hunt de la consola Nintendo DS.

CODS está diseñada por el equipo de Electronicall (www.electronicall.com), una organización especializada en el desarrollo de competiciones profesionales de videojuegos,en colaboración con Nintendo España.

Entre Julio y Agosto de 2005, la organización se desplazará cada día a un Stadium.Los participantes inscritos podrán disfrutar de una actividad espectacular, uniendo la emoción de la competición a las nuevas posibilidades y experiencia de juego que ofrece Nintendo DS para juego multijugador inalámbrico.

El ganador de cada Stadium será premiado con una Nintendo DS exclusiva del Campeonato.

También tendrá la oportunidad de viajar a Madrid, con todos los gastos pagados, para participar en la Gran Final Nacional si obtiene una de las 8 mejores puntuaciones jugando una partida en el modo Regulator que incluye Metroid Prime Hunters: First Hunt.

Si quieres entrenar con Nintendo DS antes de la competición puedes acercarte a cualquiera de los 32 Stadiums y probar gratuitamente Metroid Prime Hunters: First Hunt y Nintendo DS.

Para más información entra en www.campeonatods.com donde podrás inscribirte, ver toda la actualidad de la competición, contactar con la organización y con otros jugadores DS, aprender tácticas para los partidos y muchas cosas mas.

Nintendo

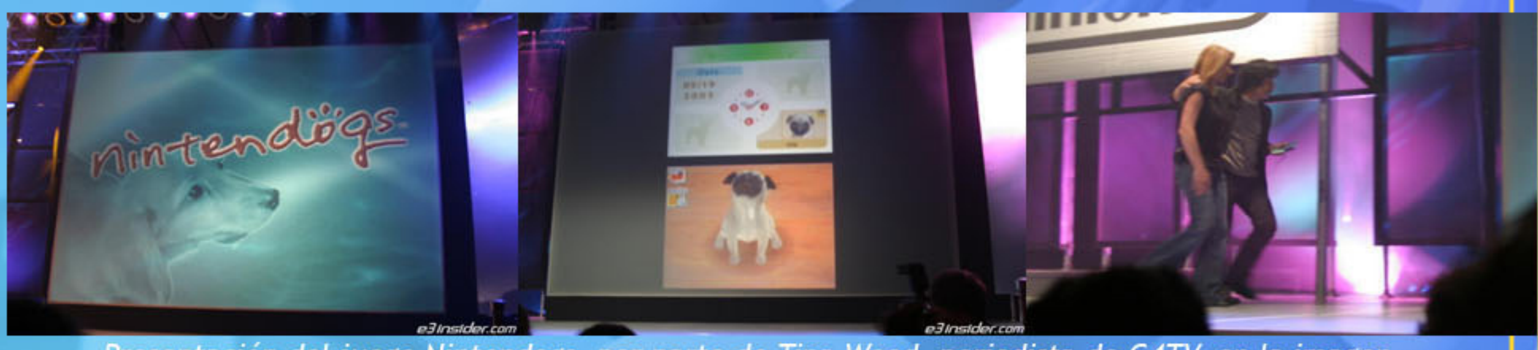
En último lugar, Nintendo dio su conferencia en el mismo escenario en el que hace un año sorprendió a todo el mundillo con el nuevo Zelda de GameCube y con su revolucionaria portátil. Las expectativas causadas por la más que probable presentación de Revolution eran enormes, nadie sabía que esperar de una consola que en boca de Nintendo "revolucionará la forma de jugar a los videojuegos". Las expectativas eran enormes... y precisamente por eso la conferencia de Nintendo supuso una gran decepción para muchos.

Satoru Iwata, presidente de la compañía nipona, abrió la conferencia parodiando la forma en que Reggie Fils-Aime hiciera lo propio el pasado año. El mismo Reggie, jefe de marketing de Nintendo América hizo acto de presencia para comentar con algunas estadísticas las buenas ventas de DS y hacer una comparativa con la PSP de Sony. Tras esto, la conferencia se centró en la mencionada portátil de Nintendo con 2 de sus juegos más revolucionarios, Elektroplankton y Nintendogs.

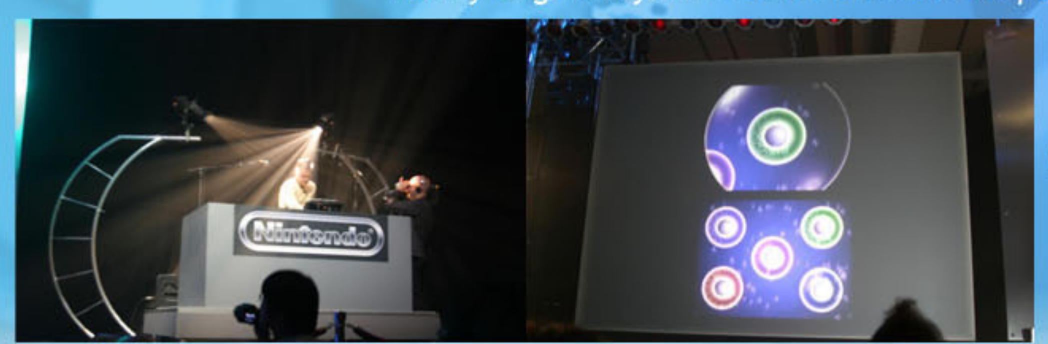
Para presentar Elektroplankton, asistió a la presentación un DJ de Nueva York, que comentó las enormes posibilidades del cartucho. Después de hablar un poco de su experiencia con el juego, interpretó una melodía para los asistentes con 2 juegos funcionando a la vez y la ayuda de su mesa de mezclas.

Para hablar de Nintendogs, el invitado especial fue una periodista de videojuegos americana. Después de hablar un poco de lo que ofrece el juego, le presentó al público su mascota y nos mostró algunos trucos. Como colofón, para enseñar la función Wi-Fi que permite sacar a tu perro a pasear (de modo que si entra en el área de acción otra DS con el Nintendogs se intercambian tarjetas de visita y es posible que los 2 perros interactúen), cerró la tapa de su DS para comprobar si alguien en la sala había traído el juego con él. Se escapó un ladrido desde la consola portátil y es que el perrito había encontrado un compañero de juegos. La otra persona que había sacado su mascota a pasear era Miyamoto, que hizo aparición en la conferencia para hablar de su juego.





Presentación del juego Nintendogs, por parte de Tina Wood, periodista de G4TV, en la imagen central se muestra el perro de la periodista. En la imagen de la derecha el momento en que Tina Wood y Shigeru Miyamoto se marchan con sus perros.



El DJ David Hollands, deleita al público con una sesión de música, mezclando la música del juego Elektroplankton, con música de discoteca, una gran combinación.







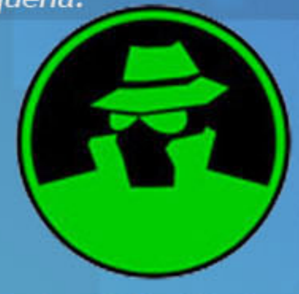
Una vez finalizaron las presentaciones de estos 2 juegos, Reggie volvió a escena para dar una de las sorpresas de la conferencia. Como ya hiciera un año antes, se metió la mano en el bolsillo de la chaqueta y sacó... una GameBoy Micro. Una versión minúscula de la GBA con carcasas intercambiables, la última vuelta de tuerca de Nintendo.

En este punto se mostraron algunos videos de los próximos lanzamientos de DS, que ya comentaremos en profundidad más adelante. Además, se confirmaron las posibilidades online de DS, que estarán disponibles antes de final de año gracias a la colaboración de Nintendo con Gamespy. Tras esto llegó uno de los momentos más esperados del E3. Iwata volvió al escenario con las manos a la espalda. Miles de miradas en todo el mundo atentas a través de su pantalla a la figura del presidente de Nintendo que finalmente desveló la Revolution. Un diseño sobrio, una consola pequeña y un gran misterio sin resolver. Iwata comentó que el diseño no era el definitivo y que probablemente la consola sería incluso más pequeña.

No se dijo ni una sola especificación técnica de la consola. No se mostró el aspecto de sus controladores. No se enseñó ninguna imagen de algún juego ni ninguna demo técnica... Nos enseñaron la Revolution, pero no nos enseñaron la revolución. Entre los pocos detalles de la máquina que se dieron, destacan su conexión online sin cables y el énfasis que Nintendo pondrá en el multijugador en red en la próxima generación, y que la consola presentará retrocompatibilidad total con todas las consolas de Nintendo mediante descargas de contenido.

Ante la decepción del público, que esperaba ver mucho más de la máquina de Nintendo, el presidente de Nintendo América pasó a comentar los futuros lanzamientos de GameCube. Entre ellos, el más destacado fue el Fire Emblem, con una pinta estupenda. Además se presentaron muchos juegos de la cada vez más grande familia de Mario: Mario Striker, Martio Baseball, Mario Dance Dance Revolution y Mario Party 7.

En general la conferencia de Nintendo estuvo muy correcta. Se mostraron muchos juegos y la nueva versión de GBA... pero no la Revolution. Esta decisión de no desvelar casi nada de la consola cuando sus competidoras ya han mostrado multitud de videos y características es cuanto menos arriesgada, pero Nintendo tiene sus planes y a nosotros nos tocará esperar un poco más para poder ver la revolución del mundo de los videojuegos.





A la izquierda el logo de la empresa Gamespy que se encargara del servicio de Internet para las consolas NDS y Revolution. Debajo de este, el momento en que Reggie muestra la nueva videoconsola.



LA DS EN LA FERIA

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



A lo largo de la feria se han presentado muchísimas novedades para la portátil de 2 pantallas. En esta sección comentaremos los títulos más interesantes.

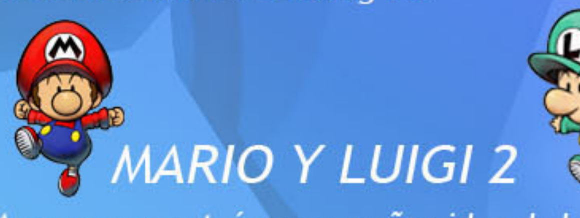






ANIMAL CROSSING DS

El primero de los títulos de DS que hará uso del online. En este juego, cada personaje vivirá en un pueblo y podrá ir desarrollando su propia historia. El juego se desarrolla en tiempo real y los días y las estaciones van pasando mientras tu pueblo se desarrolla. Con ayuda del multijugador, hasta 3 amigos podrán visitar tu mundo de Animal Crossing DS.



MARIO Y LUIGI 2

Apenas se mostró un pequeño video de la esperada continuación de uno de los grandes éxitos de GBA. En esta ocasión, Mario y Luigi viajan al pasado para salvar a la princesa y se encuentran con las versiones bebé de si mismo, que les ayudarán a lo largo de la aventura.









MARIO KART DS

Con modo Online confirmado. Este juego puede convertirse en uno de los grandes éxitos de la DS. El juego mantendrá la esencia de la saga, lo que unido a un apartado técnico excepcional y lo que promete ser un multijugador épico hacen de este juego una auténtica joya.











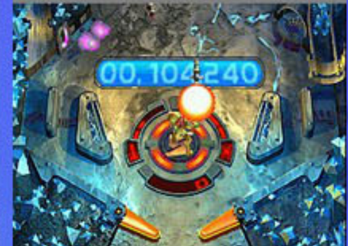




Nintendo®







METROID PRIME PINBALL

Un pequeño video de este juego de pinball ambientado en el universo de la caza recompensas más famosa de Nintendo nos ha mostrado un título con muy buena pinta y con más profundidad de la que cabría esperar en un juego de su género.



NEW SUPER MARIO BROS







Una de las grandes sorpresas de la feria. Por fin un nuevo título de Mario en 2D después de 10 años. El video que se mostró en la feria tenía una pinta magnífica, con unos gráficos muy resultones y la posibilidad de jugar simultáneamente con un amigo. ¡Mario y Luigi colaborando en un multijugador por primera vez en un juego del fontanero de estas características!



TRACE MEMORY

Este será el nuevo título del Another Code fuera de Japón. Este interesante juego mezcla elementos de aventura gráfica con exploración y resolución de puzzles en lo que podría ser la próxima obra maestra de Nintendo.













CASTLEVANIA:DAWN OF SORROW

Se mostraron más capturas y un nuevo video de este juego que promete ser uno de los más grandes de nuestra portátil.



SONIC RUSH

El erizo más carismático vuelve en una aventura en 2D completamente nueva. Las 2 pantallas proporcionan una perspectiva nunca antes vista en la saga. Todavía no hemos podido ver el juego en movimiento.



LUNAR GENESIS

Por fin se han mostrado las primeras imágenes de este RPG, uno de los juegos más esperados de DS y que seguro no defraudará.





CAPCOM







LOST IN BLUE

Se han mostrado algunos videos nuevos de esta maravilla de Konami. El juego nos planteará multitud de originales situaciones para poder sobrevivir en la isla tales como pescar, cazar, cocinar o hacer un fuego. Además el aspecto gráfico tiene una pinta excelente.





SCRATCH! VIEWTIFUL JOE

Otra de las grandes sorpresas del evento. Este magnífico juego retoma la gran jugabilidad de sus versiones de sobremesa y la adapta al control táctil de la DS con un resultado muy bueno. El video que se ha mostrado en el E3 tiene un aspecto impresionante.









GUILTY GEAR: DUST STRIKERS

Esta saga clásica de la lucha en 2D llega a la DS ofreciendo combates para hasta 4 jugadores simultáneos aprovechando las 2 pantallas. Sin duda el título de lucha que la DS necesitaba.













GAMECUBE Y GAME BOY ADVANCE

Este año Nintendo ha presentado muchos juegos, no vamos a negar que bastantes han sido para la Nintendo DS, pero la Gamecube y la Game Boy Advance todavía están muy presentes en el punto de mira de Nintendo, por eso este año también tendrán un gran apoyo por parte de las compañías desarrolladoras. Estos juegos y muchos más fueron presentados este año en la feria.

GAME BOY ADVANCE

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES



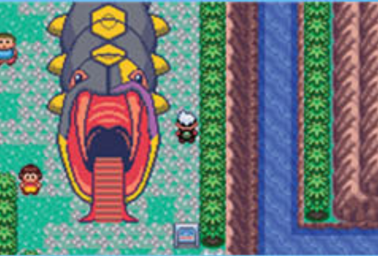


YOSHI TOPSY-TURVY





POKEMÓN EMERALD





MARIO TENNIS





NINTENDO GAMECUBE

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE



BATTALION WARS



GEIST



POKEMÓN XD





GAME BOY ADVANCE MICRO

NINTENDO REVOLUTION

CONCLUSIONES

En definitiva, este año la feria ha estado cargada de buenos juegos. Se han mostrado 2 de las consolas de la próxima generación y se han visto algunos juegos realmente espectaculares gráficamente. Realmente las nuevas máquinas tienen un potencial asombroso y en manos de buenos desarrolladores podremos ver auténticas joyas en nuestras televisiones.

Nintendo ha mostrado un gran apoyo a su nueva portátil y no era para menos ya que esta teniendo una acogida buenísima en todo el mundo. El lanzamiento de la nueva GameBoy Micro es un tanto desconcertante. Es una máquina dirigida a un público muy determinado y podría ser un gran batacazo, aunque los analistas y encargados de marketing habrán hecho sus números. Respecto a la GameCube, está viviendo un gran momento con la reciente salida de Resident Evil 4 y el próximo Zelda puede convertirse en uno de los mejores juegos de la historia.

Finalmente, la Revolution continúa siendo un misterio. Nintendo ha optado por no desvelar sus cartas dándole una ventaja a sus competidoras que de cara al público en general son 2 opciones tangibles. Sin embargo, la expectación por conocer el secreto de la revolución va creciendo cada día y es un arma de doble filo. Esperemos que Nintendo muestre una consola a la altura de las circunstancias y que nos haga pasar ratos tan buenos como los que nos ha hecho pasar hasta ahora.

La cita del año que viene se prevé realmente espectacular, con el nacimiento de la nueva generación y la dura competición entre las 3 compañías. Pero por el momento, esto es todo lo que han dado de si estos días tan emocionantes. Esta es la mejor época del año para los amantes de los videojuegos (y la peor para los estudiantes).

Peder



Legend of Zelda:Twilight Princess



NK 楽 PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
Dreamcast
42€
...Y OBTÉN PRIVILEGIOS EXCLUSIVOS ...
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Amstrad CPC
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
Megadrive/Genesis
Cambia de color
159€
NINTENDO DS
NDS COLORES
En breves semanas dispondremos de unidades de Nintendo DS Negras, Blancas y Turquesas, o lo que es lo mismo: Graphite Black, Pure White y Turquoise Blue.
¡ No te las pierdas! ¡ 159 Euros con cargador Europeo incluido !
Proximamente ...
SILENT HILL 4 / PLAYSTATION 2
¿ Te atreves a entrar en el apartamento ?
Silent Hill 4 contiene visiones escalofriantes e imagenes estremecedoras que ponen a prueba los limites de tu cordura.
SILENT HILL 4 THE ROOM
DESDE
35€
KONAMI
DOOM
DESTACADOS

INDICE DE PREVIEWS

Este mes te mostramos ...



Bomberman DS

Vuelve una de las sagas clásicas en esto de los videojuegos... ¡a poner bombas se ha dicho!





Prince Of Tennis

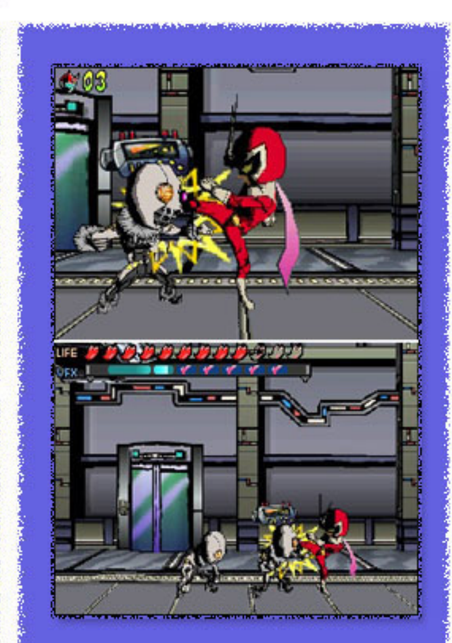
Disfruta en tu consola de una nueva manera de jugar al tenis.



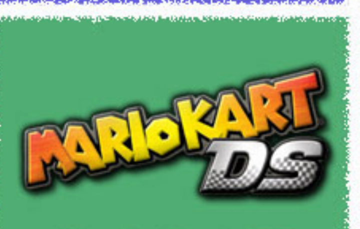


Scratch! Viewtiful Joe

A este particular superhéroe le ha sentado muy bien el paso a las dos pantallas...







Mario Kart DS

Así será uno de los títulos más esperados para la DS... cada vez queda menos para que salga, y junto a él... el multiplayer online!







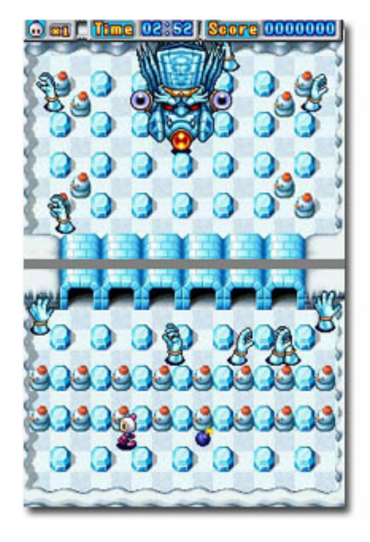
Título: Bomberman DS
Género: Acción
Desarrolladora: Hudson
Distribuidor: Ubisoft
Número de jugadores: 1-8
Fecha de salida:
E.U.: 1-7-2005
U.S.A.: Junio 2005
Japón: Ya disponible



Bomberman se ha convertido en uno de los personajes más carismáticos de los videojuegos. ¿Quién no ha jugado a ninguna de sus aventuras? Siempre se han caracterizado por su increible multiplayer, y en DS no va a ser menos.

Como en las anteriores entregas de la saga, manejaremos a Bomberman, quien tendrá que recorrer laberintos sin más ayuda que sus bombas. La mecánica del juego mezcla puzzle con acción de forma magistral y la diversión se multiplica si jugamos contra varios amigos mientras tratamos de sobrevivir a las explosiones que se van sucediendo por todo el escenario.





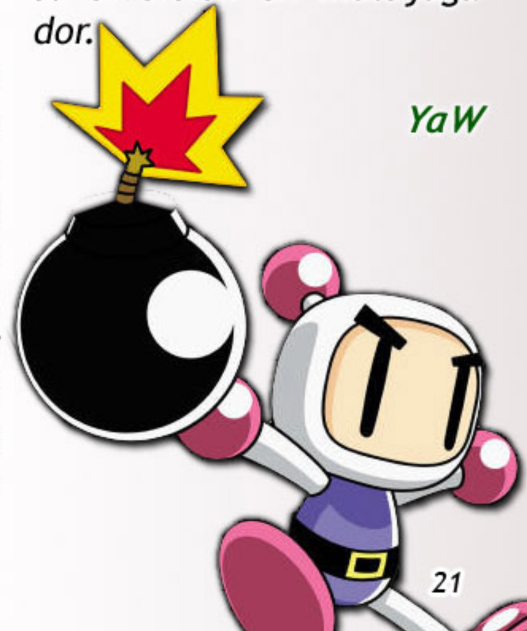


Podremos jugar con hasta 7 amigos via WiFi y ¡todo con un sólo cartucho! Sin duda este juego será la opción principal de todas nuestras reuniones.
El multiplayer se desarrolla en las dos pantallas, pudiendo pasar de una a otra a través de unas tuberias, nuestro objetivo sera recopilar todos los items posibles para tener más potencia con nuestras bombas y asi derrotar a nuestros enemigos lo antes posible.

Además de este modo, Bomberman DS incluye un modo aventura para un jugador, en el cual manejaremos a Bomberman con una vista 3D en la pantalla superior, mientras en la pantalla inferior dispondremos de un mapa para guiarnos y en ocasiones realizar diversos minijuegos con la táctil.

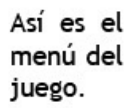
Sin duda, este va a ser uno de los juegos que mas van a dar que hablar debido a sus grandes capacidades WiFi y su diversión en multijugador.

YaW



Título: *Tennis no Ouji-Sama 2005 Crystal Drive*
Género: *Deportes*
Desarolladora: *Konami Japón*
Distribuidor: *Konami*
Número de Jugadores: *1-4*
Fecha de salida:
Europa: Sin Determinar
U.S.A: Sin Determinar
Japón: Ya Disponible





Un nombre que resultará familiar a los amantes del anime. Esta serie narra las aventuras de un joven prodigio del tenis que consigue entrar en un equipo profesional. La mezcla de elementos con los que ya triunfara hace años Oliver y Benji ha hecho de la serie un gran éxito, aunque por desgracia no ha salido de tierras niponas. La licencia del anime, en manos de Konami, ha dado sus frutos en forma de una serie de juegos para GBA y este Prince of Tennis: Cristal Drive para DS. El juego es en esencia un juego de tenis, pero con muchos matices. Al más puro estilo de los arcades tradicionales contamos con 2 barras de "power" y "special" a la izquierda de la pantalla. Estas barras se irán rellenando según realicemos buenos golpes o provoquemos al rival y servirán para efectuar ataques especiales o entrar en estado de furia (desde el que podremos ejecutar los combos más espectaculares). De esta forma, cada partido se convierte en una batalla campal, con combos y counters como si de un juego de lucha se tratara, añadiéndole una gran variedad al desarrollo. Además, tendremos que elegir un entrenador además de un jugador para cada partido. La labor de éste consiste en activar una habilidad (específica de cada uno) presionando la pantalla táctil, como por ejemplo vaciar la barra de "power" del rival.

Así son los partidos.

El juego consta de 2 modos de juego: Oficial Match y Practise. En el primero jugaremos diferentes torneos oficiales (tanto de singles como de dobles) con los que conseguiremos desbloquear a los más de 50 personajes del juego y a los entrenadores mientras que el segundo, como su propio nombre indica, podremos practicar en partidos amistosos. Además el juego cuenta con un estupendo multijugador para hasta 4 personas (eso sí, multicartucho), una tienda en la que desbloquear una serie de extras con el dinero de los torneos y un modo galería con diferentes estadísticas. Cabe destacar la gran cantidad de ataques especiales que tiene cada uno de los personajes (basados en la serie) lo que unido a la fácil ejecución de estos, contribuyen a crear unos partidos espectaculares. Más de una vez te encontrarás jugando contra un adversario nuevo y te verás sorprendido por un ataque especial que no te esperabas, como volver invisible la bola o hacer que te muevas a cámara lenta.
El control es bastante sencillo: movimiento con la cruceta y los diferentes golpes con cada uno de los botones (además de combinaciones con L y R para añadir efectos a la bola).

Elegiremos a nuestro entrenador.



Así es el menú del juego.



Ryoma Echizen, el protagonista del anime

Los combos especiales requieren el uso de la táctil, ya que tendremos que presionar unos círculos de colores que se irán iluminando en orden a toda velocidad. La acción transcurre en la pantalla superior mientras que la inferior nos muestra una vista del banquillo, con las estadísticas del jugador y el entrenador que hayamos escogido.

A nivel gráfico, el juego no supone una gran novedad respecto a lo visto en GBA exceptuando algunos efectos en determinados movimientos especiales, pero cumple con creces con el propósito del juego.

Las melodías acompañan bien la acción durante los partidos y las voces digitalizadas de todos los personajes le dan una tremenda variedad a este apartado.






En definitiva, nos encontramos ante un juego muy divertido, con una duración tremenda (infinidad de personajes y secretos) y un multijugador muy divertido. Si te gustó el viejo Tennis de GameBoy te entusiasmará este juego y si eres un seguidor del anime no te lo puedes perder. Por desgracia, las posibilidades de que este juego salga de Japón son prácticamente nulas. En cualquier caso, se presta a la importación perfectamente, dado que la mayoría de menús están en inglés y son muy intuitivos.

Si quieres disfrutar del tenis más divertido combinado con multitud de movimientos especiales y no tienes problemas con la importación, este Prince of Tennis no te defraudará.

Peder



Pulsamos una combinación de botones....

Preparamos nuestro ataque.

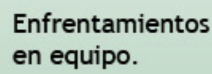
Y.... ¡Voilà!







Así es la tabla de resultados.



Enfrentamientos en equipo.









Podremos ver el “banquillo”.



Título: *Scratch! Viewtifu Joe*
Género: *Acción*
Desarrolladora: *Capcom*
Distribuidor: *Capcom*
Número de jugadores: *1*
Fecha de salida:
E.U.: *2005*
U.S.A.: *3-10-2005*
Japón: *Sin determinar*



Desde que 'Viewtiful Joe DS' fue apareciendo en las listas de lanzamientos de juegos para la Nintendo DS, surgieron muchos rumores acerca del desarrollo del juego. Ahora, tras muchas imágenes, videos y demos en el E3, se puede asegurar que estamos hablando de un titulo que dará mucho que hablar.



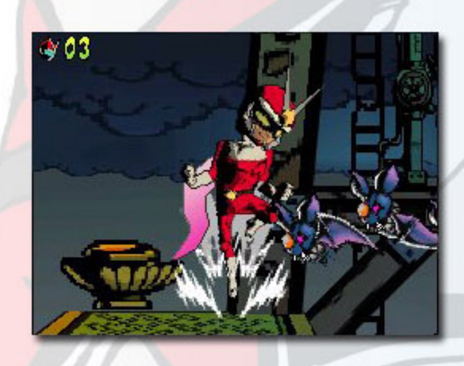
El juego no solo tiene un apartado visual sorprendentemente similar a las versiones de las consolas de sobremesa, sino que además el desarrollo (completamente en 3D con toon-shading) se podrá seguir en las dos pantallas, cada una con una vista distinta, cambiando de una a otra cuando la ocasión lo requiera.

El desarrollo del juego será también similar a las versiones de PS2 o GameCube, y la pantalla táctil se usará para eliminar a algunos enemigos, cambiar entre la vista de las pantallas... o 'partir' la pantalla en dos. Sí, con deslizar el dedo por la pantalla táctil de un lado a otro podremos cortar la escena en dos, con lo que conseguiremos romper tuberías que apaguen un fuego que no nos dejaba pasar, o acceder a nuevas plataformas...

no es algo demasiado innovador pero es suficiente para un juego de estas características. Y es que en Viewtiful Joe lo principal es acabar con los enemigos y recolectar monedas-estrellas u otros elementos de esta índole.

Este título será una aventura con una historia totalmente nueva, en la cual a Viewtiful Joe se le unirá su hermana, aunque todavía no han dejado claro el papel que jugará ésta en el juego.
Aún tendremos que esperar unos meses para ver este cartucho en las tiendas, pero estamos seguros de que la espera merecerá la pena.

Chava



El toon-shader en todo su explendor





Título: Mario Kart DS
Género: Carreras
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Número de jugadores: 1-X
Fecha de salida:
E.U.: 2005
U.S.A.: 2005
Japón: Sin determinar



Desde hace mucho tiempo, los títulos de la saga 'Mario Kart' han creado gran expectación en el mundo de las consolas. Desde el lanzamiento de dicho juego para la SuperNES hasta el DoubleDash de la GameCube. Pero el revuelo que se ha formado alrededor de la versión para la DS es mucho mayor...

Aparte de por los geniales gráficos de los que hace gala o de la excelente jugabilidad de la que disponen estos títulos, MarioKart DS es ansiado por todos porque será uno de los primeros títulos en utilizar la conexión Wi-Fi a internet y poder retar así a una carrera a un oponente donde quiera que esté.

Mario Kart DS nos muestra unos increíbles gráficos completamente en 3D, superiores a los vistos en la N64, puesto que esta vez todos los elementos en pantalla son modelos en tres dimensiones. Podremos ver a Mario, Luigi, Donkey Kong, Wario, Koopa... todo el elenco mítico de personajes de la saga estará en el juego.

Y como hemos dicho, aparte de contar con multijugador normal y corriente, contará con acceso on-line para que nunca te falten adversarios. Simplemente con acceder a un punto donde haya red inalámbrica (un router en casa, la universidad, cyber-cafés...) podrás correr contra gente de todo el mundo de una manera sencilla y gratuita.

Según parece, Nintendo volverá a triunfar con este juego, manteniendo la esencia clásica de la serie y que tanto nos gusta, y añadiendo también jugosos extras como el multiplayer on-line.

Chava

▲ *Impresionantes gráficos en nuestra portátil*

En la pantalla inferior tendremos el mapa y toda la información ▼

▶ *La ambientación es soberbia, como en toda la saga.*

Así puntuamos en



Al final de cada Review, podréis encontrar una tabla similar a la que aparece un poco debajo. En esta tabla te intentaremos resumir los datos más importantes respecto al juego del cual hemos hecho la 'review':

Portada del Juego (generalmente version europea)

Características del juego: *Quién lo desarrola, quién lo distribuye, fechas de lanzamiento, precio recomendado...*

Calificación por apartados: *Valoramos principalmente los gráficos, el sonido, la jugabilidad y la duración del título, por separado...*



Star Wars EPISODE III: Revenge Of The Sith

Tipo de juego: Acción
Desarrolladora: Ubisoft Montreal
Distribuidora: Ubisoft
Lanzamientos:
Jap: No disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	7
AUDIO:	7
JUGABILIDAD:	8
DURACION:	8

MULTIJUGADOR:
Máximo jugadores: 4
Multicartucho: Si
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...
- Fiel a la saga
- Las pantallas de naves son geniales
- Difícil de completar al 100%

Lo menos destacado ...
- Monotonía en los fondos de los escenarios 2D
- Para multijugador hacen falta varios juegos
- Algo corto si no quieres completarlo al 100%



Multijugador: *Aquí podréis consultar si el juego tiene multijugador y de qué tipo, multicartucho (una tarjeta de juego en cada DS) o Cartucho Único (utilizando el servicio de 'Descarga DS')*

Una pequeña muestra de las mejores características del juego

Muestra de las peores características, a nuestro juicio

Nota Final: *La calificación que los redactores creemos que se merece el juego globalmente.* ***NO ES*** *la media aritmética de las puntuaciones anteriores.*

Así puntuamos la 'Nota Final':

0-3 Lo peor
Ni lo toques. Si ves que alguien lo quiere comprar, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontrarás algo así. Y si podemos, ni lo publicamos.

3-5 Malo
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones, pero no las sabe transmitir. Puede que te guste durante los primeros 5 minutos, pero en general no merecerá la pena dedicarle mucho tiempo.

5-7 Aceptable
Buenas ideas, graficos aceptables, y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto. No es que tenga problemas graves en ningún apartado en concreto, pero puede que no te termine de gustar. La última decisión la tienes tú.

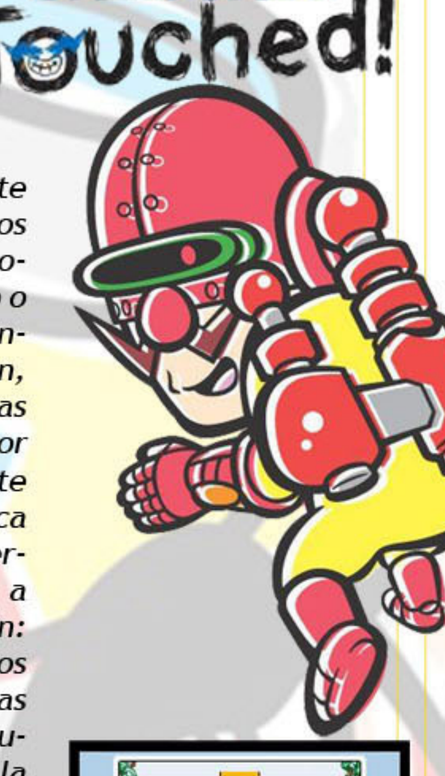
7-8 Bueno
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple muy bien su cometido, no es que sea un juego excelente, pero seguro que te gustará.

8-9 Muy bueno
Pocos juegos alcanzarán esta nota, y si lo hacen es por algo. Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Un gran título al que le falta muy poco para llegar a la cima.

9-10 Obra maestra
Muy pocos juegos podrán alcanzar esta categoría, y si lo hacen es por méritos propios. Rozará la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del género.



Wario Ware Touched!



Tocar, soplar, pulsar, rodear... Todo esto y mucho más está en el cartucho que va a revolucionar tu Nintendo DS gracias a sus alocados minijuegos. Wario, el mítico personaje de amarillo y morado, está dispuesto a hacerte pasar un buen rato delante de tu consola a un ritmo frenético; y en DSMagazine vamos a contarte todo sobre el nuevo título de la saga: Wario Ware Touched!

Modos

En cuanto a modos de juegos, tienes donde escoger:

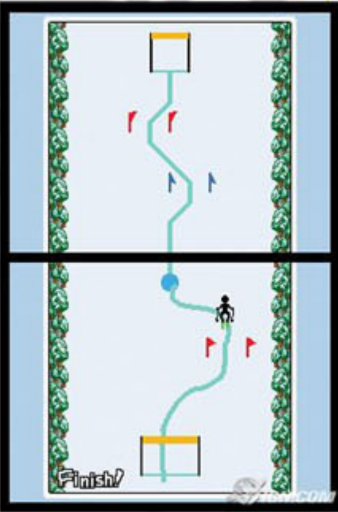
En el modo normal escoges un personaje y se van sucediendo los minijuegos que le corresponden aleatoriamente. Tienes 4 vidas, y tu objetivo es aguantar el máximo número de partidas seguidas sin perderlas. Cada cierto numero de minijuegos superados (la cantidad depende del personaje), aparecerá un level Boss, un minijuego más largo y difícil; y si consigues pasarlo, conseguirás una vida más. Al conseguir buenas puntuaciones, podrás ir desbloqueando nuevos personajes.

También existe un modo en el que puedes escoger el minijuego al que quieres jugar. Sigue la misma mecánica que el anterior, diferenciándose únicamente en que se va repitiendo el mismo minijuego a lo largo de toda la partida.

El último modo consiste en jugar con los objetos y utilidades que puedes ganar haciendo puntuaciones altas en los modos anteriores, que se van acumulando en la Sala de Juegos. Hay algunos que tienen verdadera utilidad, como por ejemplo un piano en el que al tocar las teclas suena con su correspondiente tono, y otros quizá no tan útiles, pero igualmente curiosos, por ejemplo, un artilugio para hacer pompas de jabón con tus soplidos. Hay algunos realmente curiosos, intenta superarte y los conseguirás todos.

Jugabilidad

Este es sin duda el punto fuerte del juego, ya que con sus minijuegos podrás aprovechar muchas de las posibilidades tales como el micrófono o la pantalla táctil. Otro factor que influye positivamente en la diversión, es que, los minijuegos duran apenas unos segundos, por lo que el jugador tiene que reaccionar rápidamente en cuanto éste salga. La mecánica del juego, depende también del personaje que decidas coger, ya que a cada uno le corresponde una acción: por ejemplo, hay personajes cuyos minijuegos consisten en trazar líneas con el stylus, otros en hacer círculos, soplar, etc. Para los gamers de la vieja escuela y amantes de las consolas antiguas, cabe mencionar el personaje NineVolts, al cual corresponden una serie de pruebas basados en antiguos videojuegos y consolas de Nintendo. También deberás demostrar tu habilidad y destreza con el manejo del stylus, porque el ritmo de juego va aumentando progresivamente. El principal problema del juego, es sin duda la poca variedad de minijuegos que tiene, así como el nivel de dificultad tan bajo de algunos de ellos. Otro punto en contra es la ausencia de modo multijugador. Una pena no poder disfrutar de los minijuegos de este título acompañado de tus amigos.





Gráficos

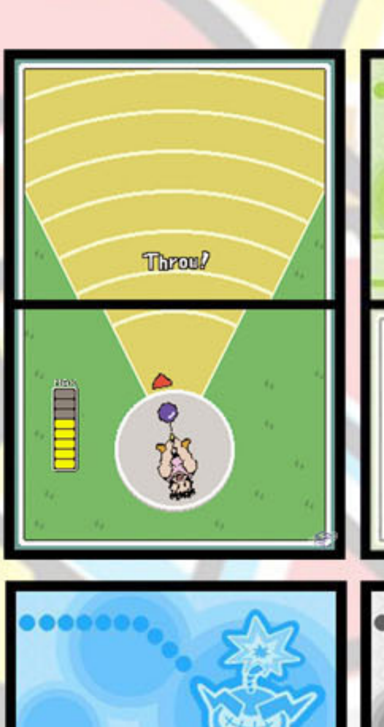
A lo largo del juego podremos disfrutar de unos gráficos tipo dibujo animado, cuanto menos graciosos, como nos tiene acostumbrados Nintendo y su saga Wario. Técnicamente no son nada del otro mundo, pero se adaptan perfectamente al estilo de los minijuegos, aunque eso sí, en cuanto a calidad varían bastante de un minijuego a otro, ya que algunos son simples dibujos esquemáticos mientras que otros tienen diseños





Wario Ware Touched!

bastante más trabajados. Cada personaje, tiene también sus animaciones propias, que vemos cuando estamos jugando con ellos.







Sonido

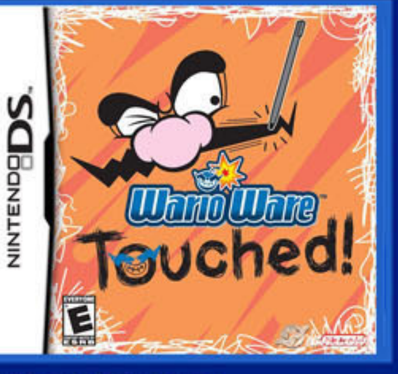
La música del juego varía dependiendo del personaje que hayamos seleccionado. En cualquier caso, encaja perfectamente con el juego, aunque es posible que algunas veces llegue a poner nervioso a más de uno a la hora de jugar. El resultado es una música en una línea graciosa y bastante amena, que es realmente lo que el juego pide. Y, en general el juego cuenta con un repertorio más que aceptable de efectos, según la acción que se haga, así como con las voces características de sus personajes.

Conclusión

Para aquellos que decían que Nintendo no sacaría ningún juego que fuese capaz de aprovechar las posibilidades de NDS, solo les diré que prueben Wario Ware Touched!, un juego divertido y gracioso donde lo haya, con el único pero de su corta duración. Como Nintendo nos tiene acostumbrados con la saga Wario, el juego luce por su jugabilidad mucho más que por su apartado técnicos, así como por la innovación que nos trae el bizarro archienemigo de Mario.

wOw_





Wario Ware Touched!

Tipo de juego: Minijuegos
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

MULTIJUGADOR:

Máximo jugadores: 1
Multicartucho: No
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	7
AUDIO:	6
JUGABILIDAD:	9
DURACION:	4

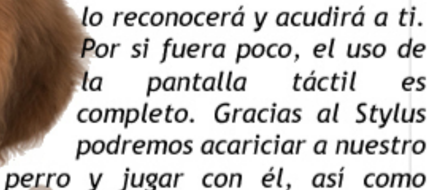
Lo mas destacado ...

- Aprovecha casi todas las posibilidades de NDS.

Lo menos destacado ...

- Su corta duración.
- Algo monótono con el paso del tiempo.





¿Os acordáis del Tamagotchi? Aquel mítico juguete de Bandai en el cual teníamos que cuidar a una pequeña mascota virtual, darle de comer, limpiarlo, vacunarlo, ver como crecía... En sus tiempos supuso una verdadera revolución, se podían incluso ver niños por la calle con sus mascotas colgadas del cuello.

Pues bien, la idea original del Tamagochi ha sido retomada por Nintendo en su nueva maravilla: Nintendogs.

Nintendogs es básicamente un Tamagotchi adaptado a nuestra era. En Nintendogs tendremos que cuidar de nuestro perro (o nuestros perros, ya que se puede tener más de uno) dándole de comer, jugueteando con el, sacándole a pasear, etc...

El juego ha salido en tres ediciones diferentes, cada cual incluyendo cinco tipos distintos de perros entre los que elegir. Nada más iniciar el juego tendremos que elegir un perro de entre los cinco disponibles para empezar a cuidar de él.

Nuestro perro poco a poco se irá acostumbrando a nosotros, cogiéndonos cariño y confianza, se irá mostrando más divertido y juguetón y te hará caso cuando le llames por su nombre.Si, has leído bien, cuando le llames por su nombre. Y es que Nintendogs es el primer juego de Nintendo DS que incluye un sistema de reconocimiento de voz. Al comprar el perro tendremos que darle un nombre y realizar una grabación, luego en cualquier momento del juego con tan sólo decir el nombre que hayas escogido, lo reconocerá y acudirá a ti.

Por si fuera poco, el uso de la pantalla táctil es completo. Gracias al Stylus podremos acariciar a nuestro perro y jugar con él, así como enseñarle nuevos trucos (sentarse, tumbarse, saltar...), que también puedes grabar para que los realice mediante ordenes de voz.

Nintendogs incluye muchos más detalles que hacen de este juego una obra maestra. Tenemos a nuestra disposición una gran cantidad de objetos con los que podremos hacer jugar a nuestros perros: pelotas, frisbies, combas... a lo que tenemos que añadir la posibilidad de salir a pasear y la de participar en competiciones.

Paseando a nuestro perro haremos que gane resistencia y velocidad, lo cual es muy útil para las competiciones. Durante los paseos también podemos encontrarnos con nuevos objetos y otros perros con los que jugar o pelear.

Las competiciones se dividen en tres tipos: tiro de frisbie, carrera de obstáculos y una competición donde tenemos que demostrar todos los trucos que sabe nuestro cachorro.

Todo esto sumado a la posibilidad de tener tres perros a la vez y a la opcion de intercambiar nuestras mascotas via WiFi hace que este juego sea obligatorio en nuestras estanterías.



Utilización de gran cantidad de utensilios y juguetes

Interacción con el resto de perros

Gráficos

Los gráficos son de lo mejor que hay actualmente para DS. Los perros se ven muy reales y las animaciones son estupendas. La única parte negativa a destacar en este apartado es que en ocasiones los polígonos se superponen, dando una imagen un poco fea.









nintendogs™

Sonido

La banda sonora es muy lenta, quizás otro tipo de musica hubiera favorecido más al juego. Los ladridos de los perros y los efectos en general estan muy bien logrados con voces digitalizadas. Los sonidos de la multitud en las competiciones también son muy reales.





Cuidados de la mascota

Jugabilidad

Original y divertido, Nintendogs gusta tanto a las personas mayores como a los jóvenes de ambos sexos. Siempre tendrás ganas de pasar un rato con tu perro, aunque llega a cansar jugar mucho tiempo seguido, se puede hacer bastante monótono.

Duración

El juego tiene muchisimos items que descubrir y varias competiciones con diferentes grados de dificultad. Digamos que el juego es infinito aunque los perros ni se mueren ni procrean lo cual, a la larga, puede acabar aburriendo.







Modelos de Nintendogs





Nintendogs

Tipo de juego: Simulador
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Verano 2005
Eur: Finales 2005
Precio recomendado: No disponible

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	9
AUDIO:	7
JUGABILIDAD:	9
DURACION:	8

MULTIJUGADOR:
Máximo jugadores: 2
Multicartucho: Si
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...
- Su originalidad
- Multitud de objetos
- Reconocimiento de voz

Lo menos destacado ...
- A la larga se hace monótono
- Los perros ni crecen ni se reproducen



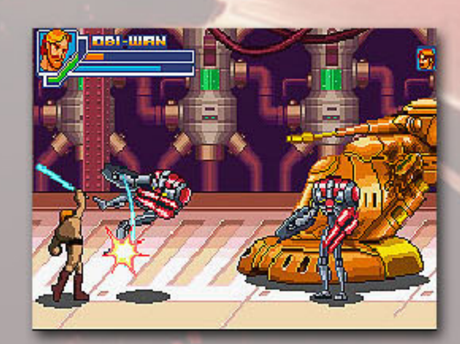


STAR WARS EPISODE III REVENGE OF THE SITH

Una de las sagas cinematográficas más conocidas por todo el mundo es sin duda Star Wars. La primera película de la saga, "La Guerra de las Galaxias", estrenada en 1977, marcaría sin duda un antes y un después en el cine actual.

Debido a la gran expectación que ha tenido la saga, el marketing y merchandising ha sido espectacular, figuras, posters, maquetas de naves, DVDs y, lo que a nosotros nos interesa, videojuegos.
Star Wars: La venganza de los Sith para DS, es uno de estos videojuegos basados en la saga, su acción se desarrolla en el mismo marco del Episodio III.

En esta nueva entrega podremos manejar a Anakin o a Obi Wan, dependiendo del personaje elegido tendremos unos poderes u otros y también seguiremos caminos e historias diferentes.



Si elegimos a Anakin, tendremos poderes del lado oscuro de la fuerza, como Estrangular o el Lanzamiento de Sable, y seguiremos su historia viendo como poco a poco el lado oscuro le va consumiendo, convirtiéndose finalmente en Darth Vader. Si elegimos a Obi Wan, por el contrario, tendremos a nuestra disposición poderes como la Curación y seguiremos la historia paralela a Anakin, viendo como tu propio aprendiz se convierte al lado oscuro.

En el juego existen dos tipos de desarrollo o fases, el primero es un desarrollo lateral en 2D y en el segundo manejaremos una nave de la saga para acabar con nuestros enemigos o realizar un desplazamiento.

El desarrollo 2D permanece igual que en la versión del juego para Game Boy Advance, tendremos que avanzar lateralmente haciendo uso de nuestros poderes y nuestro sable láser para acabar con los droides y clones que se interpongan en nuestro camino.



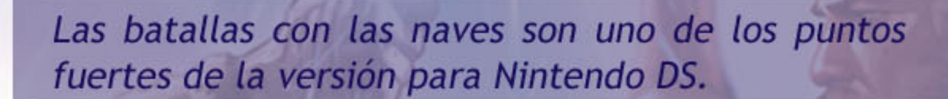


Las fases de naves es uno de los puntos fuertes del juego, son únicas de la versión de DS y utilizan muy bien el potencial gráfico de la consola. Normalmente tendremos que acabar con varios enemigos que nos persiguen o hacer un recorrido para llegar a un determinado planeta, con ayuda del cañón láser y los misiles. Cabe destacar que podremos dirigir el escudo de la nave a la parte frontal o trasera de ésta para reducir el daño en función de donde nos estén disparando.
Durante el juego tendremos fases especiales en las cuales nos enfrentaremos a "jefes",(enemigos más fuertes de lo normal) en los cuales debemos usar todo nuestro poder para ganar.

Además el juego incluye un modo multiplayer para 4 jugadores, no tiene opción de cartucho único, por lo que cada jugador deberá tener su propio juego. Este modo consiste en combates de naves en los cuales podremos elegir una gran cantidad de naves (desde el mismo Halcón Milenario hasta el X-Wing) y escenarios fieles a la película.

Gráficos

Esto puede que haya sido lo más criticado del juego pero los gráficos no son tan malos como parece, las fases de 2D pueden flaquear un poco debido a la monotonía de los escenarios pero los efectos con el sable y la fuerza están muy bien conseguidos. Los gráficos de las fases 3D con nave son muy buenos, los escenarios son bastante grandes y existen diferentes obstáculos (meteoritos, otras naves...).



Las batallas con las naves son uno de los puntos fuertes de la versión para Nintendo DS.



Llegando al templo Jedi



Pilotando el Halcón Milenario



Los dos soles de Tatooine



Hay que volar ese destructor



DS REVIEW

STAR WARS EPISODE III REVENGE OF THE SITH

Sonido

La banda sonora es fiel a la de la saga cinematográfica por lo tanto es tan sublime como ésta, los efectos del sable y el sonido en las fases de naves es muy bueno también. Es estupendo recordar las canciones míticas de la película y ver como se van sucediendo en el juego acorde con los acontecimientos.



Usa la fuerza...

Jugabilidad

El juego dispone de tres modos de dificultad y dos historias paralelas, además para que no sea tan monótono las fases 2D y 3D se intercalan ofreciendo un mayor dinamismo al juego. El modo multijugador es muy bueno, ofrece luchas de naves de hasta 4 jugadores, lo único malo es que no tiene opción de cartucho único.

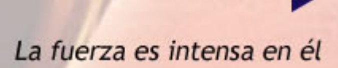
Duración

Como ya he dicho antes, el juego tiene tres modos de dificultad y dos personajes con dos historias diferentes, si se quiere completar el juego entero, su duración es bastante grande, a pesar de todo esto si no te gusta rejugar y pasarte al 100% el juego se puede hacer algo corto.

YaW







La fuerza es intensa en él

Star Wars EPISODE III: Revenge Of The Sith

Tipo de juego: Acción
Desarrolladora: Ubisoft Montreal
Distribuidora: Ubisoft
Lanzamientos:
Jap: No disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	7
AUDIO:	7
JUGABILIDAD:	8
DURACION:	8

Nota Final: 7,5

MULTIJUGADOR:

Máximo jugadores: 4
Multicartucho: Si
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...

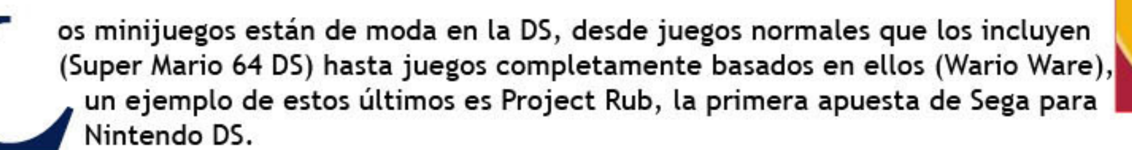
- Fiel a la saga
- Las pantallas de naves son geniales
- Difícil de completar al 100%

Lo menos destacado ...

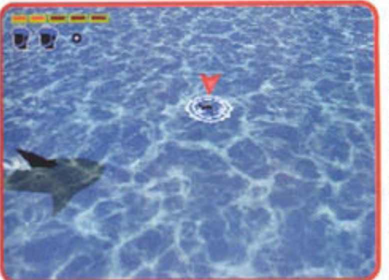
- Monotonía en los fondos de los escenarios 2D
- Para multijugador hacen falta varios juegos
- Algo corto si no quieres completarlo al 100%

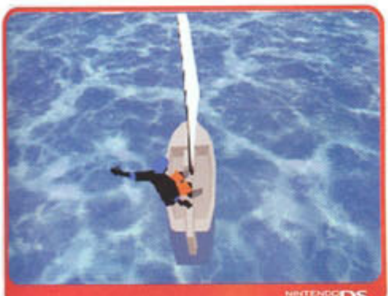


Project Rub



Los minijuegos están de moda en la DS, desde juegos normales que los incluyen (Super Mario 64 DS) hasta juegos completamente basados en ellos (Wario Ware), un ejemplo de estos últimos es Project Rub, la primera apuesta de Sega para Nintendo DS.





En Project Rub nos meteremos en el papel de un chico cualquiera que encuentra al amor de su vida, para conseguirla deberás ingresar en el "Rub Rabbits", un grupo de locos que ayudaran al protagonista a conseguir la chica de sus sueños. Con este planteamiento tan alocado, tendremos que ir realizando pruebas de todo tipo para llamar la atención de la chica, desde tragarte peces hasta tirarte en carrito de la compra por una cuesta.
Poco a poco veremos como la chica se va sintiendo atraída por nosotros e iremos realizando pruebas cada vez más atrevidas, como quitarle el vestido o ayudarla a limpiarse del barro.
Todos los minijuegos que se desbloqueen en el modo historia, podrán ser jugados luego en la sala de minijuegos y así superar tus propios records.



Durante el juego tendremos la opción de descubrir unos conejos azules, cada conejo que "cacemos" nos regalaráuna prenda para nuestra querida chica,estos conejos aparecerán en la introducción de cada minijuego y tendremos que ser bastante rápidos para buscarlos por toda la pantalla.
Una de las mejores cosas de este juego es que la cruceta y los botones no los necesitaras para nada, todos los minijuegos y menús se manejan con las capacidades de la DS, es decir, con el Stylus y el Micrófono.
El Micrófono es poco usado en este cartucho, el cual no incluye reconocimiento de voz (como el Nintendogs por ejemplo) y el micrófono solo lo utilizaremos en dos o tres minijuegos, por ejemplo para soplar velas o para crear viento y a si mover un barco.
Además de los minijuegos en los que irás avanzando poco a poco, el juego incluye varios enemigos finales en los que tendremos que demostrar nuestra destreza con el Stylus.
En definitiva, este título es una de las mejores opciones actualmente del catalogo de DS, es un juego muy original que explota al máximo las cualidades innovadoras de la DS, si te gustan los minijuegos no te lo puedes perder.

INFORMACION
...sobre personajes...

Diseñados para imaginarlos como quieras...





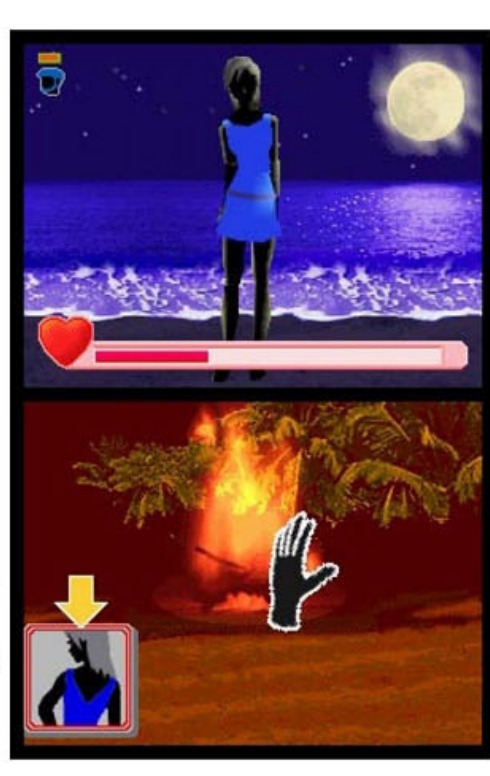
Gráficos

Un juego de estas características no necesita unos gráficos innovadores aunque en este apartado Sega se ha quedado un poco corta, los gráficos son vistosos y llenos de colorido pero no son nada del otro mundo.



Sonido

La banda sonora de este juego es muy buena, concuerda con la acción frenética de los minijuegos aunque puede terminar aburriendo un poco.



Jugabilidad

Un título original y sencillo, consigue lo que se propone, usar las capacidades táctiles de la DS, todo el juego se desarrolla mediante la acción del Stylus y del Micrófono.

Duración

El juego dura bastante poco, en uno o dos días te puedes haber pasado el modo historia sin muchas dificultades, tiene modos de dificultad y sala de minijuegos, pero sigue siendo lo mismo.



Project Rub

Tipo de juego: Habilidad
Desarrolladora: Sonic Team
Distribuidora: Nintendo
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

MULTIJUGADOR:

Máximo jugadores: 1
Multicartucho: No
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...

- *Es original*
- *Solo debes utilizar el stylus*

Lo menos destacado ...

- *Su duración, no te durará más de 3 días*
- *Una vez que te lo pases, se acabó*

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	5
AUDIO:	7,5
JUGABILIDAD:	7
DURACION:	4

Nota Final 6,5

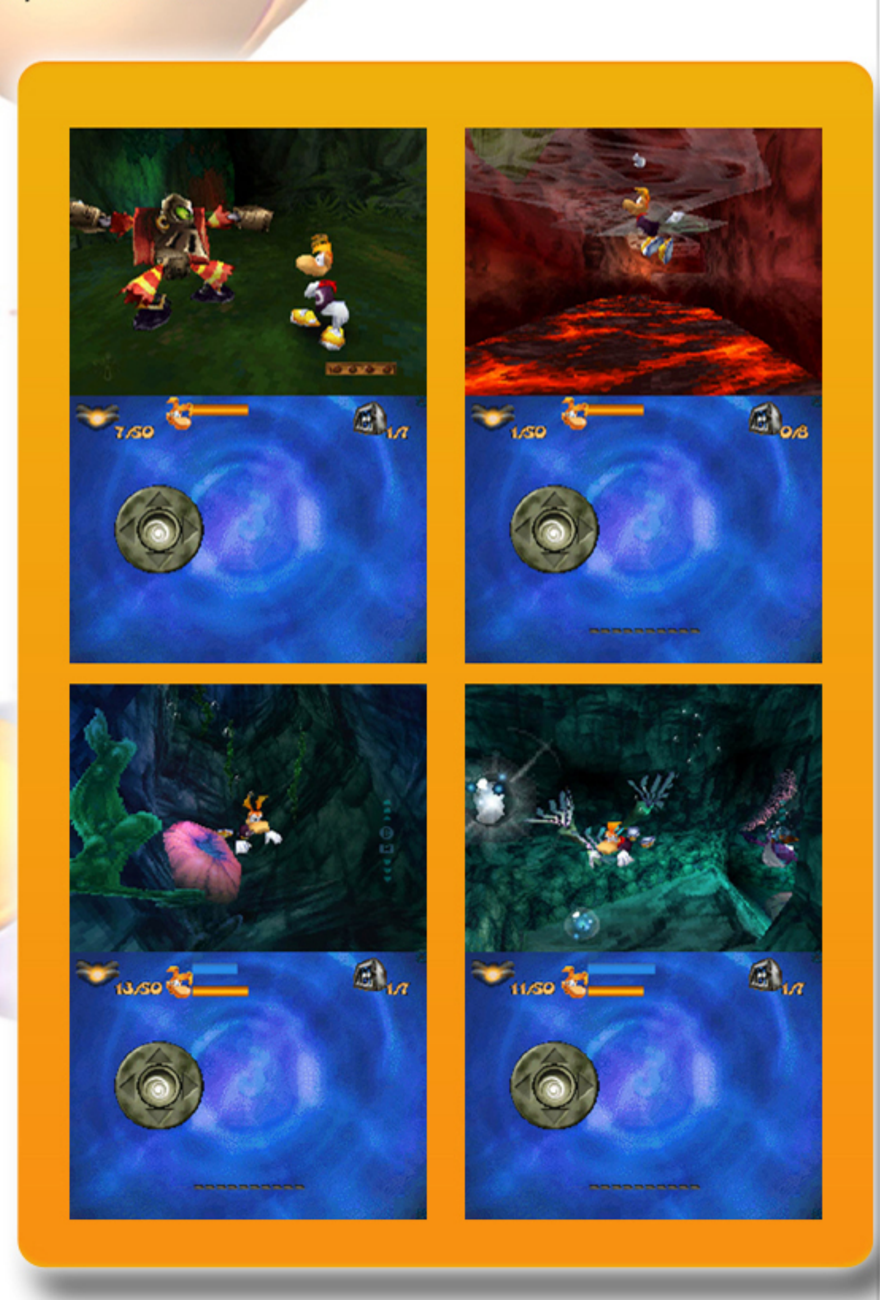




El día de lanzamiento de la Nintendo DS (12 de marzo, aquí en España), se pusieron a la venta 13 juegos, dos de los cuales eran aventuras en 3D. Estoy hablando del gran Mario64 DS y de Rayman DS.
Con un rival tan duro como Mario, el personaje desmembrado de Ubisoft no lo tenía nada fácil… pero si a esto le sumamos que el resultado no es todo lo bueno que cabría esperar, entonces evidentemente la balanza estaba ya decantada de antemano.
Rayman DS es un port directo del 'Rayman 2', uno de los mejores juegos de aventura/plataforma en 3D que salieron para la generación anterior de consolas (véase N64, PlayStation). Precisamente por ello, había gran expectación en torno a lo que este juego nos ofrecería… pero vayamos paso a paso...
Rayman ha sido secuestrado y llevado al barco pirata de prisioneros que tienen a todo su mundo al borde del caos. Afortunadamente Globox, un gran amigo de Rayman, es apresado y llevado junto a éste para devolverle los poderes y así poder escapar del barco.
Así empieza la historia de Rayman, una historia salpicada por numerosos toques de humor que amenizan el transcurso de esta aventura en la cual, evidentemente, tendrás que salvar el mundo del mal, encarnado esta vez en forma de piratas-robot.

Gráficos

Sinceramente el juego no pinta nada mal… muy similar a como era en PlayStation, por ejemplo. Pero después de haber visto las maravillas que se pueden hacer con la DS, los gráficos del Rayman dejan algo indiferentes. Escenarios coloridos pero con fallos patentes de texturas, unos modelos simplones aunque muy bien animados y las ralentizaciones que se producen en determinados niveles (no muchos, todo hay que decirlo) hacen que se esboce de vez en cuando, alguna mueca de decepción.



Sonido

Afortunadamente, la capacidad de proceso de sonido de la DS, junto a sus dos altavoces, y el magnífico sonido que han presentado siempre la saga de Rayman, hace de este apartado uno de los más destacados. Músicas muy acordes con el desarrollo del juego y los "diálogos" (expresiones ininteligibles, eso sí) de los personajes hacen que la experiencia de juego sea más llevadera.





Jugabilidad

La verdad es que Ubisoft no ha hecho nada por aprovechar las características de la consola. Lo decíamos antes con los gráficos y lo repetimos en este apartado.
El juego transcurre en la pantalla superior, mientras que la pantalla táctil muestra un insulso fondo azul donde aparece un controlador analógico (cuyo control es pésimo) y unas diminutas imágenes para mostrar la vida de Rayman, su nivel de oxígeno y algunos datos más. Si tenemos en cuenta que el control con la cruceta digital es bastante mejor que el analógico, nos queda una pantalla totalmente desaprovechada.
Por lo demás las cámaras son correctas y el control (utilizando la cruceta) está bastante bien.

Duración

Lo cierto es que el juego es bastante largo. Para conseguir el 100%, has de conseguir 999 lums (los objetos a recoger en este juego… como si fueran estrellas en el Mario) y rescatar a 80 prisioneros (algunos bastante escondidos). Esto te llevará muchas idas y vueltas a través de todos los niveles del juego (que son muchos). Pero sin embargo, el hecho de que los niveles sean algo repetitivos puede que te lleve a jugar cada vez menos y dejar tu partida a la mitad.

La verdad es que no le ha sentado muy bien, al que era título bandera de Ubisoft, el salto a la portátil de Nintendo. Y aunque el juego es entretenido y te amenizará algunas horas, hubiera tenido una repercusión mucho mayor si hubieran optimizado los gráficos, adaptado el control mejor, añadiendo ese prometido multiplayer o utilizado algunas de las características que hacen de esta consola algo tan… 'especial'. De momento la única alternativa de este género a 'Super Mario 64 DS', así que si eres un incondicional del genero o de la saga, te gustará… si no lo eres, decídete por otro.



Chava

RAYMAN DS

Tipo de Juego: Aventuras 3D
Desarrolladora: Ubisoft/DC Studios
Distribuidora: Ubisoft
Lanzamientos:
Jap: Sin determinar
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39,95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	7
AUDIO:	8
JUGABILIDAD:	6
DURACION:	6

MULTIJUGADOR:

Multijugador: No
Multicartucho: No
Cartucho único: No
Online: No

Lo mas destacado ...

-Es Rayman

-El sentido del humor

Lo menos destacado ...

-Algunos fallos gráficos

-No utiliza la pantalla táctil

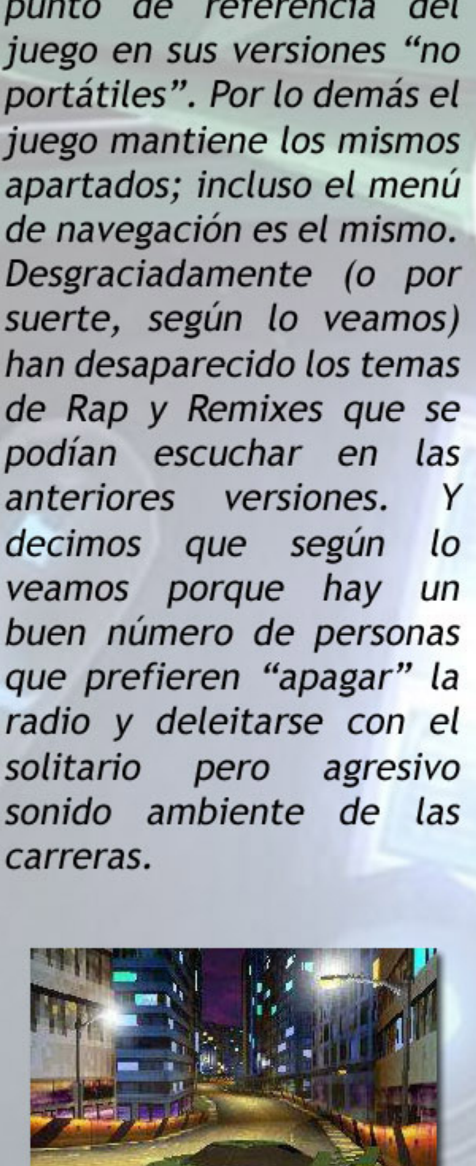




Carreras callejeras, tunning, suburbios, y olor a neumáticos nuevos, así se presenta la versión para DS de la ya conocida saga creada por Electronic Arts.

Poco a poco el catálogo de la portátil de Nintendo va aumentando en cantidad y calidad. Uno de los últimos en sucumbir a la fiebre DS ha sido el Need for Speed Underground 2, conocido sobretodo por sus versiones para PC y consolas de sobremesa.

Esta vez EA nos presenta un juego que bien podría pasar por otra licencia mal explotada, pero que en realidad esconde alguna que otra sorpresa y, aunque no llegue a la altura de sus versiones mayores, sí que mantiene el espíritu de la saga Need for Speed.



Lo primero que uno se pregunta es por las diferencias entre esta versión y la de PC. Pues bien, la primera gran diferencia es la eliminación del modo exploración, que es el punto de referencia del juego en sus versiones "no portátiles". Por lo demás el juego mantiene los mismos apartados; incluso el menú de navegación es el mismo. Desgraciadamente (o por suerte, según lo veamos) han desaparecido los temas de Rap y Remixes que se podían escuchar en las anteriores versiones. Y decimos que según lo veamos porque hay un buen número de personas que prefieren "apagar" la radio y deleitarse con el solitario pero agresivo sonido ambiente de las carreras.

Gráficamente se puede decir que está por encima del catálogo actual, lo que no significa que no tenga algunos fallos graficos serios, y es que aunque podamos ver la carretera y el tráfico más allá del horizonte no pasa lo mismo con los edificios de la ciudad, los cuales se generan según nos acercamos. Si bien es un fallo bastante grave, también hay que decir que esta aparición repentina de edificios no es ni mucho menos molesta y que mientras estamos en plena competición no podremos apreciarlo salvo en contadas ocasiones en las que conduzcamos por largas rectas. Por lo demás tanto los efectos de luz, como los reflejos y los coches están todo lo detallados que podrían estar en una consola como la DS. La sensación de velocidad es otro de los puntos fuertes de este título, sin duda cuando ves que el velocímetro marca 240 Km/h te das cuenta de que un fallo podría resultar decisivo para la victoria o la derrota.











Camiones de bomberos, autobuses, ambulancias y turismos dan vida a la ciudad al mismo tiempo que dificultan las carreras. Un choque contra un autobús te retrasará varios puestos e incluso te hará perder una carrera. Hay que tener en cuenta que nuestros adversarios son tan buenos conductores o incluso mejores que nosotros por lo que será mejor que nos pongamos las pilas y nos entrenemos bien antes de empezar una carrera o nuestra reputación caerá por los suelos.



El cartucho cuenta con una amplia cantidad de opciones y modos de juego. Para entrenarnos y depurar nuestra conducción disponemos de "circuito" que sería el equivalente a una carrera real del juego, pero en la que podremos controlar opciones como el tráfico, número de vueltas, handicap, etc. El modo "aceleración" te sitúa en una larga recta en la que tendrás que demostrar tu habilidad a la hora de hacer los cambios de marcha. No hay duda de que en este modo la velocidad se hace notar. Tenemos también el "rey de pista", en el que tendremos que luchar para conseguir los mejores tiempos en los distintos sectores en los que está dividido el circuito. Por último están el clásico y muy divertido modo "eliminación", donde al final de cada vuelta el último coche es eliminado, y el indispensable modo "contrarreloj". Este creo que ya sabéis como funciona, ¿no? Sigamos.

Los distintos modos de juego que hemos comentado pertenecen a la modalidad de carrera libre, en la que además tenemos la opción de dejar que sea el propio juego quien seleccione de manera aleatoria uno de los distintos modos por nosotros. La segunda modalidad, el modo "Underground", es exactamente lo mismo con la diferencia de que aquí necesitas ganar carreras para ganar puntos con los que mejorar tu coche; ya sea en el modo aceleración, rey de pista, circuito o bonus (minijuegos).

Una victoria además de abrir nuevos circuitos te permite ganar algo de dinero con el que mejorar tu coche o, si quieres, comprarte otro. Dentro del garaje se pueden hacer tanto mejoras visuales (pegatinas, vinilos, alerones, tomas de aire, llantas, neones, tintado de los cristales, y muchas cosas más) como mejoras de rendimiento donde tendremos que mejorar piezas como los neumáticos, dirección, chasis, sistema de cambios, suspensiones, nitro, etc.





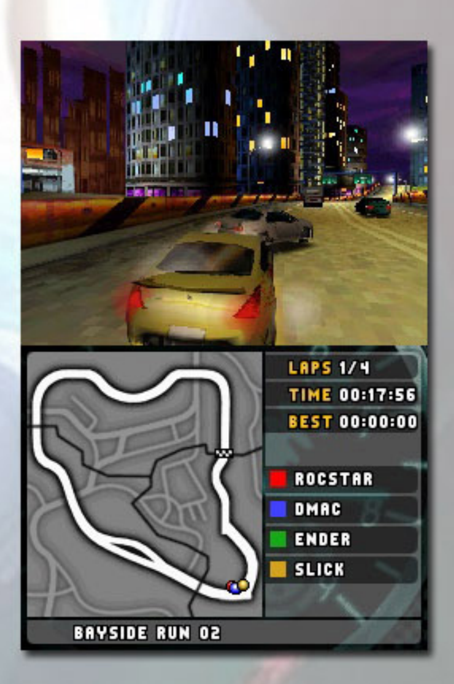
Uno de los puntos fuertes de la opción de tuneo para la DS aunque parezca mentira es el de diseñar tus propios logotipos para el coche. Desde un pequeño programa de diseño dibujaremos con el stylus lo que a nosotros nos apetezca: caras, símbolos... el límite lo pone nuestra imaginación. El redactor de esta review no iba a ser menos y ha diseñado una llamarada negra para su coche que sinceramente no tiene nada que envidiar a los diseños que están disponibles para comprar en el garaje.

18 Coches son los que nos esperan: Nissan, Mitsubishi, Mazda, Subaru, Lexus, Audi, Toyota... Tendremos el placer de poder conducirlos todos a través de los 12 circuitos que conforman el juego, sin contar los que tenemos en el modo “aceleración” y las versiones invertidas de los mismos. Evidentemente los coches podremos modificarlos tantas veces como queramos, si es que nuestros ahorros nos lo permiten.

Algo que todo amante de los juegos de conducción agradece es una tabla de datos en los que poder ver los avances; ya sean vueltas rápidas, derrotas, kilómetros recorridos, victorias, mejores saltos y muchas cosas mas, incluso el número de colisiones que hemos tenido; y eso es algo que Need for Speed 2 nos proporciona: información detallada de todos nuestros progresos.

Por desgracia no todo puede ser bueno, y es que para poder disfrutar del modo multijugador necesitaremos una copia del juego por competidor, lo que le resta muchos puntos a esta opción por muy buena experiencia multijugador que sea.









Gráficos

Realmente buenos, con la ambientación típica de los Need for Speed Underground, aunque con detalles como la aparicion repentina de edificios que no le permiten alcanzar una buena nota general.

Sonido

Efectivo pero nada del otro mundo, lo único que se podría destacar son los efectos de sonido del coche y también decir que si bien la música del juego no es mala, podría mejorarse notablemente.

Pantalla Táctil

Evidentemente la pantalla táctil está para algo y es que además de usarla como GPS en el que ver el circuito y las posiciones en tiempo real, la usaremos también para activar el óxido nitroso, para dibujar nuestros logotipos en el garaje y, como es costumbre, moverse por el menú.

Resumen

Muchas opciones de tunning, muchos coches y muchos modos de juegos hacen de Need for Speed Underground 2 un juego de coches muy completo y que te hará pasar un buen rato junto a tu Nintendo DS. Por desgracia EA se tendría que haber esforzado más a la hora de dar los últimos retoques al apartado gráfico, que aunque sea bueno en general y proporcione una sensación de velocidad excelente, tiene detalles como la aparición repentina de edificios que podrían haber hecho que la nota final del juego no fuera la misma. En conclusión, podemos afirmar que éste es el mejor juego coches disponible a día de hoy para la Nintendo DS.

Fagotero

Need For Speed Underground 2

Tipo de juego: Conducción
Desarrolladora: Pocketeers
Distribuidora: Electronic Arts
Lanzamientos:
Jap: Sin determinar
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 40.99€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	8
AUDIO:	6
JUGABILIDAD:	9
DURACION:	9

MULTIJUGADOR:

Máximo jugadores: 4
Multicartucho: Si
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...

- Personalización total de los coches.
- Gran cantidad de datos (vueltas rápidas, velocidad máxima alcanzada, derrotas...)
- Grado de rejugabilidad alto.

Lo menos destacado ...

- Aparición de los edificios según nos acercamos a ellos.
- Curva de aprendizaje alta.
- No se puede ir por la ciudad a nuestras anchas.





¿IMPORTAR O NO IMPORTAR?

Esa es la cuestión

¿Quién de vosotros no se ha quedado impactado más de una vez con las imágenes de esos juegos que acaban de salir en Japón? ¿Quién no ha deseado ser americano para poder probar la novedad de entre las novedades que se está vendiendo por allí? Todo esto tiene una solución: importar.

En el tema de la importación, hay opiniones muy diferentes. Muchos están a favor, y otros están en contra... Pero todo depende del juego del que se trate. Aquí os vamos a decir los principales factores que debéis de tener en cuenta a la hora de tomar vuestra decisión.

Para los impacientes



Hay juegos, que realmente salen mucho antes en algunos sitios que en otros, y esta, es sin duda la gran ventaja de la importación. Mi recomendación es mirar la fecha prevista de salida en tu zona a la hora de decidirse sobre importar o no hacerlo.

日本語

El Idioma

Como es natural, la mayoría de los juegos de otras zonas, rara vez viene en nuestro idioma (que se puede dar el caso), así que debemos fijarnos en si el texto es algo muy relevante en el juego, o quizá sea muy intuitivo y no importe que esté en otro idioma, ya que excluyendo los menús, no habrá nada que leer. Sino, por la red podemos encontrar algunas traducciones muy buenas de juegos extranjeros para nuestra consola, que seguro que nos resultan muy útiles al principio.

El Precio

Aunque no suele variar mucho, debemos fijarnos en lo que nos va a costar la compra, sobre todo si la hacemos en alguna tienda online, ya que, al sumarle los gastos de envío, el precio puede variar notablemente de lo que en un principio vale el juego. Por esto mismo, os recomiendo que intentéis hacer pedidos de varios títulos, para rentabilizar los gastos, aunque muchas veces aun así te salga más barato. Y si puedes acceder fácilmente a una tienda física que se encuentre en tu ciudad, mejor que mejor.

Compatibilidad



No te preocupes por el sitio de donde venga el juego, por su compatibilidad con tu consola. NDS es multiregión, es decir, las consolas son casi totalmente compatibles con todas las funciones de todos los juegos, independientemente de la región de estos. Y cuando digo casi, la única excepción es la función multijugador con varios cartuchos de algunos juegos (son casos contados). Por lo demás, no tendrás problema.

Para los más sibaritas

Una de las diferencias entre los juegos de distintas regiones, son las cajas. Las europeas son un tanto más gruesas que las demás. Las cajas de América y Japón son, para que os hagáis una idea, del mismo grosor que una de DVD normal. Si eres uno de los que tiene en cuenta cualquier cosa a parte del juego, ya sabes, la mejor opción es la importación. Como siempre, se puede dar el caso de que el juego en cuestión, no vaya a salir de la zona de la que quieres importarlo. En este caso, si realmente quieres el juego, no te queda más remedio que importar.

Problemas en el envío

Muchas veces, se puede dar el caso de que el envío no salga tan bien como estaba previsto. Uno de los problemas más comunes es el paso por aduanas, lo que encarece mucho el paquete. No hay ningún método que te asegure que no va a pasar por estas aduanas, aunque a veces, si el paquete se marca como regalo, tiene menos probabilidad de que te pase. Hay muchos métodos de envío, pero cuando el pedido viene directamente de otro país, el más seguro es el correo aéreo. También puede darse el caso de que hagamos el pedido en una tienda de nuestro país, entonces, no corremos ningún riesgo de que el paquete pase por aduanas, y normalmente, será una empresa privada la que nos lo traerá. En fín, espero que esto sirva de ayuda para la próxima vez que os planteéis traer un juego de importación o no, sobre todo la primera vez ya que la duda y miedo por puro desconocimiento puede asaltarnos".

wOw_





Bienvenidos a esta nueva mini sección de la DSMagazine, ahora mismo muchos de vosotros estaréis jugando con lo último de lo último, pero nosotros nos hemos preguntado, ¿y por qué no jugar con lo "primero de lo primero"?. En esta pequeña sección de la revista, trataremos de recopilar videos, curiosidades y anécdotas relacionadas directa o indirectamente con Nintendo con la intención de rememorar buenos momentos.



Anecdotas de Kirby

¿Sabíais que Kirby iba a ser originalmente de color amarillo?
Antes de gestarse, Kirby era conocido como Popopo. Muchos argumentan que pasó a llamarse Kirby en honor a un abogado de la compañía, incluso se llegó a decir que fue por el nombre de una empresa de aspiradoras (no hay que dejar de recordar que el principal ataque de Kirby es el de aspirar a sus enemigos).

De la consola al escenario



¿Quién no se acuerda de la música del Mario, Tetris, Zelda, Dr. Mario...? En DSMagazine sabemos que hay muchos frikis por el mundo (nosotros incluidos), pero hasta cierto punto. Aquí os dejamos una "perla" que todo amante de Nintendo debería escuchar, sin más preámbulos



http://video.gprime.net/media/video/nintendothemesacapella.wmv

Fuente: gprime.net





Problemas en la tintorería

Esta en nuestra opinión es una de las grandes curiosidades de la NES, ¿cómo es posible que una carátula difiera del diseño original y final del Mario en Super Mario Bros. 2? sinceramente es algo inexplicable, ¿porqué razón el color del peto y la camisa están a la inversa?, Miyamoto tendrá la respuesta a estas preguntas...eso creemos.

Las caras del Secret of Mana

Todo el mundo conoce el Secret of Mana o como mínimo el título del juego, pero lo que nadie sabe es la enorme cantidad de misterios que esconde el cartucho.
Una de las curiosidades más interesantes es la de las misteriosas "caras de Marte" que aparecen en el juego en varias ocasiones. Hace unos años salieron a la luz unas impactantes imágenes de la superficie marciana, en las que se podía ver con total claridad la forma de una cara humana, tal fue el impacto, que dicha cara también tomó parte de protagonismo en algunos videojuegos.

Se pueden distinguir perfectamente del resto del escenario, curioso, ¿verdad?.

Fagotero



DS MAGAZINE

En la sección DSTop, os pondremos dos listas distintas, una de los 5 mejores juegos para un miembro de nuestro 'staff' (uno distinto cada mes) y otra de los 5 juegos más esperados por la comunidad DS.

Más adelante podrás hacer también tu aportación a esta sección comentandonos en el foro de la revista (http://dsmagazine.rockthunder.net) cuales son los 5 mejores juegos de DS para tí.

De momento... ¡Ahí van los nuestros!



FAGOTERO (DSMAGAZINE)

1º	NFS Underground 2 — Carreras
2º	Star Wars Episodio III — Acción/Aventuras
3º	Daigasso Band Brothers — Musical
4º	Super Mario 64 DS — Plataformas
5º	Polarium — Puzzles

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

LOS MÁS ESPERADOS

1º	Castlevania — Aventura - Acción
2º	Another Code — Aventura Gráfica
3º	Kirby : Canvas Curse — Plataformas
4º	Nintendogs — Simulación
5º	Splinter Cell: Chaos Theory — Acción

Castlevania

Sí, ya era hora de tener un juego de carreras 100% nuevo, y la verdad es que se nota cuando algo está bien hecho, por otra parte me he visto obligado a colocar en segundo puesto a esta pequeña joya de las aventuras al más puro estilo Final Figth, tiene una música de cine, una historia que te engancha irremediablemente, y unos combates espaciales divertidísimos. Pese a no estar más que en el mercado japonés, el Daigasso Bando Brothers es un juego que todo amante de la buena música tendría que tener, ¡nunca te cansas de jugar! y más teniendo en cuenta la de posibilidades que tiene. Para el final dejo a esta pequeña gloria, la verdad es que el Super Mario 64 DS es un juego que todo el mundo tendría que tener, aunque en mi caso al haberlo jugado en la vesión para la Nintendo 64, no me ha enganchado tanto, pero sin duda es el mejor plataformas para la DS, Polarium, el juego más incomprendido desde el lanzamiento de la consola, gran cantidad puzzles, dos modos de juego distintos y un multiplayer que más de uno quisiera tener. ¿Alguien da más?

Fagotero



Sephiroth: Me gustaria saber si hay alguna forma de comprobar que versión de NDS tenemos entre manos (Europea, Japonesa o Americana) que no sea mirar la pegatina de debajo de la consola.
Gracias.
fagotero: No hay ninguna otra manera de conocer la región de la consola ya que incluso el firmware es el mismo para las tres regiones.

Toni.D: ¿Se sabe cuando sacaran aquí las DS de colores?
chava: No se sabe nada acerca de cuándo saldrán las versiones de distintos colores en Europa, aunque presumiblemente al menos la azul y quizá la rosa se comercialicen en Europa, como ha ocurrido en Estados Unidos.

Toni.D: ¿Actualmente cual es el juego con mejores graficos para NDS?
fagotero: Actualmente el juego que tiene mejores graficos es NFS:U 2

Toni.D: ¿Cuantas compañias hay aliadas con NDS?
chava: Si t refieres al número de compañías que estan desarrollando juegos para NDS... buff... pues muchas... entre ellas:

EA
Activision
Telegames
Bandai
Konami
Majesco
Ubisoft
DSI
Namco
Vivendi Universal
THQ
BuenaVista Games
Capcom
Atari
KOEI
Square-Enix
Marvelous Interactive
Conspiracy Entertainment
Sega

ACTIVISION UBISOFT BANDAI THQ KONAMI





Toni.D: ¿Baten Kaitos para NDS sera igual al de GC o cambiará en algunos aspectos?
chava: No hay, a fecha de hoy, ningun dato confirmado sobre el Baten Kaitos DS.

SunGolden: Wenas Buenas , queria preguntaros si podría intercambiar Pokémon entre una DS y una GBA, ambas con el juego de GBA introducido. ¿Qué cable hace falta o qué se necesita?

Peder: No es posible la interconexión entre la DS y la GBA. La DS no es compatible con los cables link por lo que las funciones multijugador de la GBA no funcionan con la DS.



Esperamos que nos sigais mandando todas vuestras preguntas y consultas.

Fdo: Redacción DSMagazine



Y el mes que viene...

Mucho más. Reviews de Pac-Pix, Ridge Racer y Spiderman entre otras y previews de los nuevos juegos de los 2 agentes secretos más en forma del momento: Sam Fisher, que vuelve al mundo del videojuego con Splinter Cell: Chaos Theory y "Goldeneye", un ex-miembro del MI6 británico que se pasa al bando de los malos en una aventura dentro del universo de James Bond. Además contaremos con las secciones habituales: el Rincón del lector, el Top5 y una pequeña sorpresa...

Gracias por vuestra atención y no lo olvideis,nos vemos en 30 días.

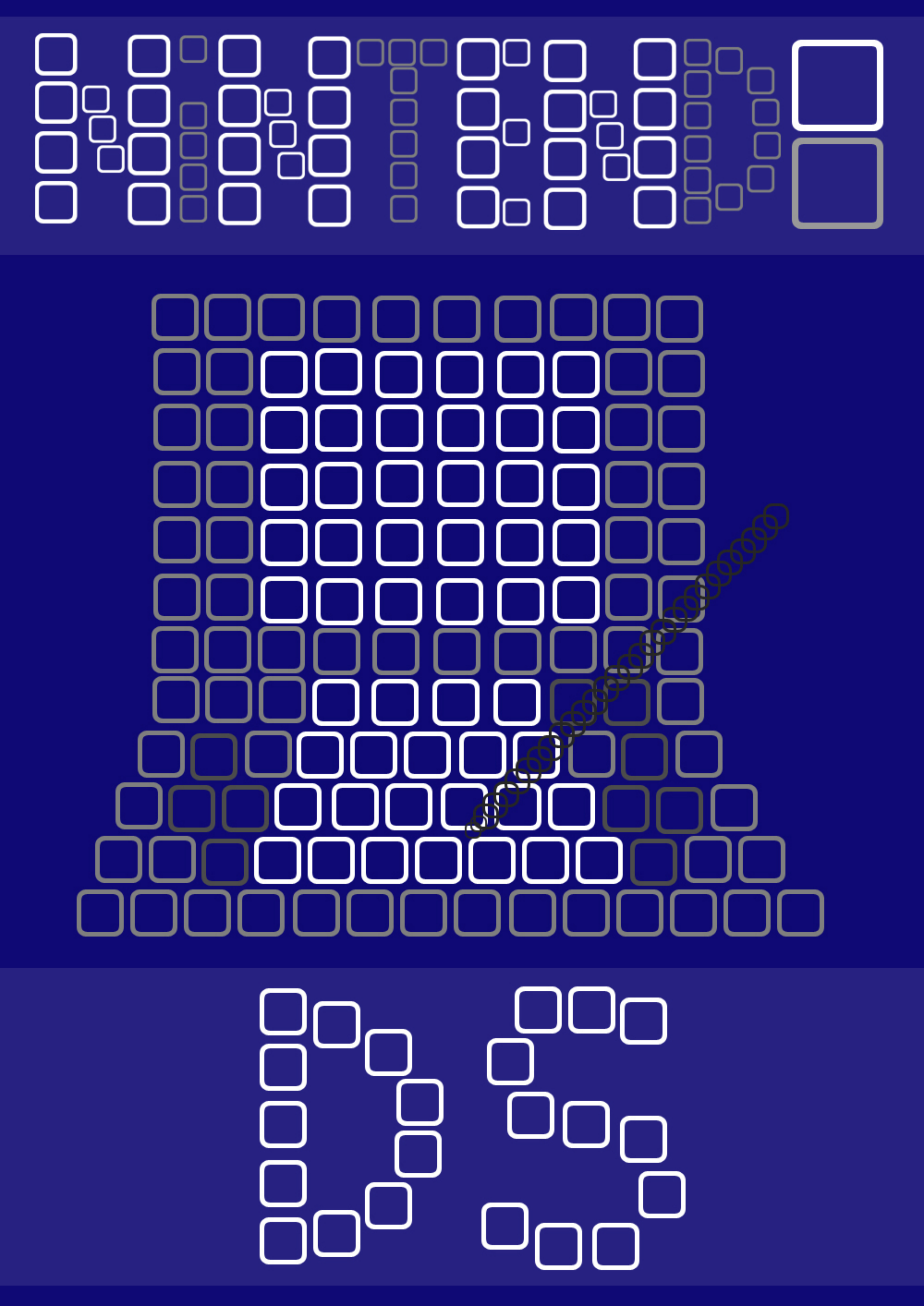
DSMagazine

El rincón del lector



Recordad que podéis mandar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, criticas y lo que se os ocurra al mail de la revista: ***redaccion@dsmagazine.net*** o postearlas directamente en nuestro foro: ***http://www.dsmagazine.net***

¡Las mejores serán publicadas!


NINTENDO
DS